ANIDA

Revista de arte y escuela

Destripando la tecnología para crear. *Recursos para la experimentación educativa en arte*

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

JUL. 2022 02

ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Dirección editorial

Clara Boj (Universitat Politècnica de València) y **Clara Megías** (Universidad Autónoma de Madrid)

Comité editorial

Aida Sánchez de Serdio Martín, Universitat Oberta de Catalunya. España
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería. España
Antonio Collados Alcaide, Universidad de Granada. España
Clara Boj, Universitat Politècnica de València. España
Clara Megías, Universidad Autónoma de Madrid. España
Esther Alba Pagán, Universitat València. España
Fernando Trujillo Sáez, Universidad de Granada. España
Javier Abad Molina, Centro Universitario La Salle (UAM). España
María Acaso, Universidad Complutense de Madrid. España
Marián Cao, Universidad Complutense de Madrid. España
Neus Lozano-Sanfèlix, Universidad de Zaragoza. España

Coordinación editorial

Mar Dols Merle

Coordinación general

PLANEA. Red de arte y escuela

Editoras invitadas, responsables de concepto y comisariado de aportes

Susanna Tesconi, Universitat Oberta de Catalunya

Diseño, maquetación y edición digital

No somos nada

Diseño logotipo de PLANEA

Ricardo Barquín Molero

Corrección de estilo

Andrea Buil Dolz
Sara Mendoza

Edita

PERMEA - Universitat de València - Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana junto a **Universidad Autónoma de Madrid**

Foto portada

Imagen de No somos nada a partir de la fotografía de la artista Citatli Hernández Sánchez que explora los códigos sociales y tecnológicos y sus maneras de habitar el cuerpo desde el marco de las artes electrónicas y digitales.

Contacto

C/ Museo, nº 2
46003 Valencia
recursos@redplanea.org

Las opiniones y contenidos expresados en los artículos son responsabilidad de sus autoras y no representan necesariamente a la Revista de arte y escuela ANIDA ni a las organizaciones que forman PLANEA.

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia

Qué es un recurso y su presentación

Los recursos artístico-educativos plantean un enfoque transversal de la educación artística, utilizando la práctica artística como una herramienta para impulsar y fijar aprendizajes y primando el proceso frente al resultado.

Sirven como guía al mismo tiempo que favorecen la autonomía para adaptar la propuesta a cada contexto educativo.

La presentación de cada recurso incluye un abstract, palabras clave, fecha de recepción y selección, el acceso y descarga al recurso completo y las etapas y materias educativas asociadas.

Además, cuenta con Una reflexión de la persona creadora, su biografía, y unas 'Claves para el aula' en base a las competencias clave establecidas por el Sistema Educativo Español para favorecer un proceso de enseñanza - aprendizaje de carácter integral.

Leyenda para Claves en el aula

CCL → Competencia en comunicación lingüística

CMCT → Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD → Competencia digital

AA → Competencia para aprender a aprender

SIEE → Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

CEC → Conciencia y expresiones culturales

CSC → Competencias sociales y Cívicas

Recursos →

N(UP) Narrativas Verticales

Kit de uso libre para la creación de cuentos Pop-Up o cuentos volumétricos

Ana García Angulo, Marta García Angulo, Eva Barbero Colmenar, Alba Guajardo Val

NUP Narrativas Verticales, tiene por objeto principal el juego como elemento de cohesión entre el desarrollo de la infancia, la construcción del pensamiento, las narrativas y la creatividad. Creando espacios de colaboración y de intercambio de conocimiento, generado a través del diálogo y la imaginación que guían los relatos, los cuentos y las historias que nos acompañan a lo largo de la vida. Como punto de partida tenemos la experiencia de lo vivido en el espacio cultural La Puerta Azul, donde comenzó nuestra historia, ofreciendo un taller de construcción de cuentos de narrativa vertical, con gran acogida por los más pequeños y mayores, y que terminó con unas cuantas historias con infinidad de posibilidades para contar y contar sin descanso, alrededor de una vela.

Realizar esta propuesta a través de la convocatoria de Juguetoría en Medialab Prado nos ayudó a dejar el material en abierto en un espacio con gran difusión ciudadana potenciando el procomún, y a través del conocimiento compartido favorecer la creación de las narrativas, fomentar la lecto-escritura y el pensamiento crítico así como promover el amor por la lectura.

NUP Narrativas Verticales

NUP Narrativas Verticales, indicates play as the main element of cohesion between childhood development, the construction of thought, narratives and creativity. Creating spaces for collaboration and exchange of knowledge, generated through dialogue and imagination that guide the stories, tales and stories that accompany us throughout life. As a starting point we have the experience of what we lived in the cultural space La Puerta Azul, where our story began, offering a workshop for the construction of vertical narrative stories, with a great reception by children and adults, and which ended with a few stories with infinite possibilities to tell and tell without rest, around a candle.

Carrying out this proposal through the Juguetoría call at Medialab Prado helped us to leave the material open in a space with great public dissemination, promoting the commons, and through shared knowledge encouraging the creation of narratives, fostering reading and writing and critical thinking, as well as promoting a love of reading.

↓ Recibido/Received: 15/02/2022
→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

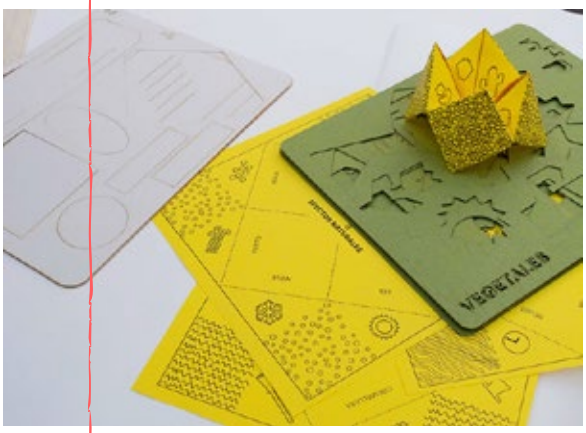
Documentos

N(UP) NARRATIVAS VERTICALES

2º Ciclo de Ed. Infantil, Ed. PR
Cualquier materia

Ver recurso →
Web →
Youtube →
Plantillas ↓
Instrucciones y figuras ↓

Taller intergeneracional de 21 Distritos organizado por la Puerta Azul



Kit Narrativas Verticales N(UP)

#PALABRAS CLAVE/*KEYWORDS*

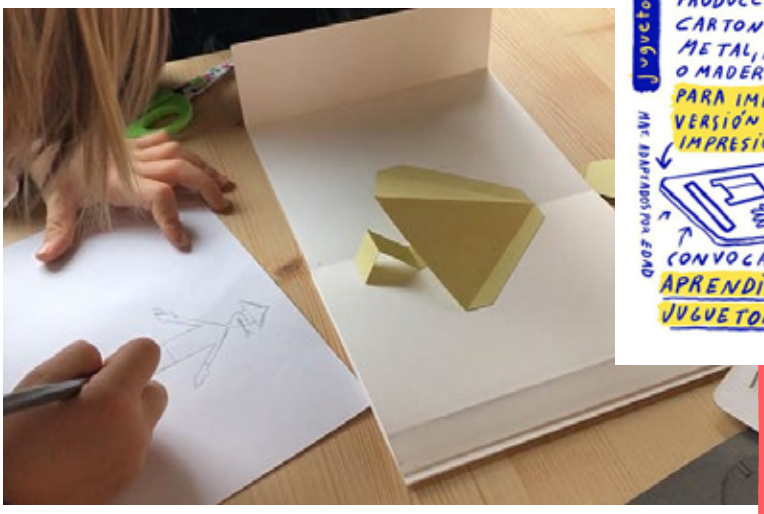
Creatividad, expresión oral, imaginación, pensamiento crítico, Open Source, motivación, lenguaje

Creativity, oral expression, imagination, critical thinking, Open Source, motivation, language

N(UP), un recurso abierto y democrático, para generar historias más allá del aula

Nup nace de un encuentro intergeneracional, de la necesidad de crear juntas un imaginario colectivo en el que la capacidad de jugar es clave. Por eso considero que cada edición está siendo única, jugamos desde lo que tenemos y desde las relaciones que se generan en cada uno de los encuentros. Como punto fuerte a destacar, diría que Nup es un recurso abierto y democrático, inclusivo en su naturaleza. Me gustaría seguir explorando sus posibilidades en otros entornos, más allá del educativo. Es una herramienta lo suficientemente sencilla y maleable como para realizar diferentes versiones adaptadas a nuevos contextos.

Eva Barbero Colmenar, *escritora y contadora de historias*



Taller Juguetoría en Medialab Prado

Ana García Angulo, diseñadora y docente interesada en la tecnología, los procesos colaborativos, el mundo maker y el diseño, y los recursos libres.

Marta García Angulo es investigadora de educomunicación en la Red y experimentación textil. Asesora pedagógica de educación digital y especialista en espacios de aprendizaje conectado.

Eva Barbero Colmenar, periodista, fundadora de La Puerta Azul, asociación y espacio abierto de colaboración y participación ciudadana en el barrio de Puerta del Ángel, Madrid.

Alba Guajardo Val es coordinadora de equipo en el Centro de Atención Temprana y para el Desarrollo Infantil Aytona, abandera con su equipo eso de que dos cabezas piensan más que una, y varias cabezas, mucho mejor aún.

Claves para el aula

SIEE

→ El juego implica la ideación (pensar la historia que voy a contar), el planeamiento motor (cómo voy a construir físicamente la historia) y la ejecución (montarla implicando a la motricidad fina).

CCL

→ Mejora de la pronunciación del lenguaje, asociación del significado y significante de las palabras, organización del discurso, etc.

CEC

→ Composición de historias con principios y finales aleatorios para trabajar la secuenciación de acontecimientos y desarrollar las capacidades espacio-temporales

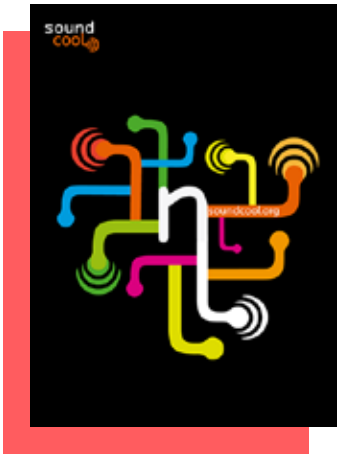
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA DE APRENDIZAJE.
LAS NARRATIVAS CAMBIAN EL MUNDO.
PRODUCCIÓN EN CARTONCILLO, PAPEL, METAL, METACRILATO O MADERA (VERSIÓN PARA IMPRIMIR Y VERSIÓN PARA IMPRESIÓN DIGITAL)
CONVOCATORIA 2020
APRENDIZAJES de JUGUETORÍA:
COMECOCOS PARA INCITAR NARRATIVAS ESTRUCTURAS
POP-UP
NUP
NARRATIVAS VERTICALES
PROYECTO TRANSDISCIPLINAR PARA CONSTRUIR HISTORIAS
CUENTOS Y NARRATIVAS
TESTEO de DISEÑO EN "LA PUERTA AZUL"
IMAGEN COMO ALGO ABIERTO
MAT. ECONÓMICO, FÁCIL, SOSTENIBLE, FAMILIAR.
TEMAS SOCIALES
ASPECTOS PEDAGÓGICOS:
- MOTOR y PRAXIS (PSICOMOTRICIDAD)
- LENGUAJE y PENSAMIENTO (DISCURSO NARRATIVO)
- ATENCIÓN, MEMORIA... (TIEMPO).
- CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN.
- DESARROLLO SOCIAL.
CULTURA y JUEGO LIBRE / PROCOMÚN / CONSTRUCCIÓN de PENSAMIENTO / MAT. EN ABIERTO / ACCIÓN SOCIAL

Ilustración resumen del proyecto N(UP) por la ilustradora Ana Cebrián

N(UP) es un kit de uso libre pensado para su fabricación digital en una cortadora láser o plotter. Si no se tiene acceso a estas opciones, se puede utilizar por medio de corte manual, por eso hay dos tipos de archivo en el repositorio.

Para poder fabricarlo de manera digital se necesita una cortadora láser o un plotter de corte, normalmente podemos encontrar este tipo de máquinas en FabLabs, ya hay centros educativos que disponen de ellos. También puedes encargarlo a una empresa que se dedique al corte en general, normalmente también cortan cartulinas y papeles. Existen también unas máquinas más asequibles y de menor tamaño que son pequeños plotter de corte para papel y cartulina, las suelen llamar silueteadoras.

Siguiente recurso →



Soundcool

Creación colaborativa en vivo con móviles y tablets

Jorge Sastre, Nuria Lloret, Stefano Scarani, Roger Dannenberg y equipo Soundcool

«Soundcool» es un sistema para realizar proyectos colaborativos sonoros y/o visuales ABP y STEAM presenciales o a distancia. Consiste en un conjunto de módulos como micro y webcam, reproductores, efectos y mezcladores de video y audio, croma, etc., que funcionan en ordenador Mac o PC, y que pueden interconectarse como si fueran piezas de un «LEGO» para video y audio.

Dichos módulos pueden controlarse con móviles/tablets, permitiendo la realización colaborativa en vivo de proyectos como programas de TV o radio, historias gráficas, bandas sonoras, etc. que pueden aplicarse a cualquier materia o proyectos multidisciplinares, véase la lista de reproducción: «Soundcool en Educación», en nuestro canal YouTube @Soundcoolproject.

Debido a la COVID-19, Soundcool se adaptó para trabajar a distancia, véase el ejemplo de ordenador con Soundcool en Valencia controlado por móviles desde Murcia: http://youtu.be/B4I3G2YCG-s?t=851 y la lista de reproducción: «Proyectos a distancia».

Soundcool ha participado en el World Science Festival en Nueva York, ha recibido el premio Europeo NEM Art, el premio del SIMO Educación, ha sido adoptado por proyectos Erasmus+ y educativos en América, y sus cursos digitales han sido realizados por docentes de más de 72 países.

Soundcool

Soundcool is a system for carrying out collaborative sound and/or visual ABP and STEAM projects, either face-to-face or remotely. It consists of a set of modules such as a microphone and webcam, players, video and audio effects and mixers, chroma-key, etc., that work on Mac or PCs, and that can be interconnected as if they were pieces of a "LEGO" for video and audio.

These modules can be controlled with mobiles/tablets, allowing the live collaborative realisation of projects such as TV or radio programmes, graphic stories, soundtracks, etc. that can be applied to any subject or multidisciplinary projects, see playlist "Soundcool in Education" on our YouTube channel @Soundcoolproject.

Due to COVID, Soundcool was adapted to work remotely, see e.g. Soundcool computer in Valencia controlled by mobile phones from Murcia http://youtu.be/B4I3G2YCG-s?t=851 and playlist "Proyectos a distancia".

Soundcool has participated in the World Science Festival in New York, has received the European NEM Art Award, the SIMO Education Award, has been adopted by Erasmus+ and educational projects in America and its online courses have been taken by teachers from more than 72 countries.

↓ Recibido/Received: 20/02/2022
→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

Documentos

SOUNDCOOL

Ed. PR, ESO, BACH, CICLOS FORMATIVOS, FORMACIÓN PROFESORADO Y OTRAS (Enseñanzas Artísticas y Universidad), en educación especial y diversidad funcional, se han hecho talleres para alumnado de reformatorios juveniles, etc.

Transversal, Tecnología, Educación musical, Educación plástica, Lengua y literatura, Lenguas extranjeras, Física, Matemáticas, Valores, Ciencias sociales y naturales

Ver recurso →

Canal YouTube →

Telegram →

Dragón de Material Reciclado para la Ópera Multimedia Soundcool

#PALABRAS CLAVE/ *KEYWORDS*

Proyecto, creatividad, teléfonos móviles,grabación en video, grabación sonora, educación distancia

Project design, creativity, mobile phones, video recordings, sound recording, distance education, live, projects

Proyectos colaborativos en vivo con Soundcool

Es importante notar que Soundcool no es un editor, sino que se concibió para trabajar en vivo: el alumnado controla diferentes módulos audiovisuales de un ordenador con sus móviles/tablets, realizando proyectos colaborativos para cualquier materia o proyecto multidisciplinar STEAM y ABP. Se selecciona el proyecto adecuado a la materia, nivel y tiempo disponible. Repartiendo roles se trabaja en clase colaborativamente. Finalmente, se realiza una presentación audiovisual, donde cada estudiante controla un módulo del ordenador con su tablet/móvil. En la lista de reproducción «Soundcool en Educación» del canal YouTube @soundcoolproject hay ejemplos como El Asesinato, que utiliza Soundcool para mezclar una imagen tenebrosa con la imagen de una webcam de una alumna que narraba su propio asesinato. El resto del alumnado ambientaron la historia con sonidos tenebrosos utilizando tablets. Con los mismos medios se pueden realizar los proyectos propuestos en la web, como por ejemplo: un programa de radio/podcast útil en cualquier materia; o Bandas sonoras, historias gráficas de Tintín y el Secreto del Unicornio o El Principito.

Al ser una creación colaborativa y con dispositivos móviles, el nivel de implicación estudiantil superó todas nuestras expectativas. Nos preguntamos si sucedería lo mismo con otros colectivos, y así ha sido con personas con diversidad funcional y personas con Alzheimer.

Jorge Sastre Martínez, *Director Proyecto Soundcool.*

Workshop World Science Festival Nueva York sobre Soundcool y Realidad Aumentada

Jorge Sastre es Catedrático del Instituto de Telecomunicaciones y Aplicaciones Multimedia (ITEAM) de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), Director del Grupo de Artes Performativas y Tecnología (PeformingARTech) y Director del proyecto Soundcool. En la vertiente técnica estudió Ingeniería de Telecomunicación y Doctorado en Matemáticas en la UPV, y en la artística, composición con el Maestro Leonardo Balada y Computer Music con el Prof. Roger Dannenberg en Carnegie Mellon University (EE.UU.), donde impartió clases en la primera edición del programa Integrative Design, Arts and Technology.

LinkedIn: @jorgesastre
Twitter: @jsastremartinez
Instagram: @jsastrem
Facebook: @jorge.sa stremartinez
Youtube: Jorge Sastre & XX-XXI Century Music

Claves para el aula

AA

- El alumnado crea sus propios proyectos de forma colaborativa con las tecnologías de móviles y tablets con las que ha nacido.
- El trabajo colaborativo estimula la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, ajustándose a los tiempos y metas a corto, medio y más largo plazo.

CSC

- Deben escuchar al resto, pactar entre sí, e intervenir cuando es necesario para lograr una presentación final de calidad. Se adquiere la capacidad de comunicarse de manera constructiva para conseguir presentar un proyecto final de calidad.

CCL

- Todos los proyectos expuestos como el programa de Radio, TV o historias gráficas, implican al propio lenguaje en sí, su corrección léxica, gramatical, semántica, etc.
- Por el hecho de ser colaborativos generan acción comunicativa personal, socio cultural y socialización, así como la resolución de problemas entre diferentes interlocutores.

SIEE

- Soundcool amplía la capacidad de reconocer las oportunidades personales y profesionales, así como las capacidades de análisis, planificación, pensamiento crítico, autonomía, autoconfianza o autocrítica.

CD

- Utilizar la tecnología Soundcool en el ordenador y móviles/tablets, con proyectos adecuados, implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos de los mismos.

CEC

- Esta ha sido una de las competencias más trabajadas con Soundcool. Desde sus inicios se utilizó para realizar representaciones artísticas de diferentes estilos basados en textos de diferentes culturas a través de proyectos europeos Erasmus+ o americanos.

MARCO DE REFERENCIA

El listado completo de referencias se halla en https://soundcool.org/publicaciones/, algunas que resumen las principales ideas de Soundcool son:

Sastre, J., Dannenberg, R.B. (2020)., *Soundcool: creación sonora y visual colaborativa*, Sonic Ideas (CMMAS), Vol. 12, No. 22, pp. 63-74.

Scarani, S., Muñoz, A., Serquera J., Sastre, J., Dannenberg, R.B. (2020). *Software for Interactive and Collaborative Creation in the Classroom and Beyond: An Overview of the Soundcool Software*, Computer Music Journal, Massachussets Institute of Technology Press, Vol. 43, Issue 4, p. 12-24.

Sastre, J., Lloret., N., Scarani, S., Dannenberg, R.B., Jara, J. (2020). *Collaborative Creation with Soundcool for Socially Distanced Education*, Emille, the Journal of the Korean Electro-Acoustic Music Society, Vol. 18, pp. 53-58.

Scarani, Lloret, N., S., Sastre, J., Dannenberg, R.B. (2021). *Soundcool: creatividad colaborativa a distancia*, Tsantsa, Revista de investigaciones artísticas, n.º 12, pp. 63-75.

Animaleta

Animación UPV

«ANIMALETA» explora las posibilidades de la animación como una herramienta de aprendizaje integradora, con la que trabajar de manera transversal en el aula aplicando el modelo STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths). Bajo el lema «aprender creando», la propuesta traslada al alumnado un rol activo en su aprendizaje, desarrollando proyectos de animación en equipo, que le ayuden a comprender contenidos transversales, combinando arte, ciencia y tecnología.

Entre sus objetivos está: utilizar la animación como articulador de otros contenidos en las aulas de primaria, para fomentar las metodologías STEAM; generar recursos transversales, sostenibles y sencillos de usar, que combinen las artes con la ciencia y la tecnología para generar innovación y asociar el pensamiento lógico con la creatividad; y fomentar la participación activa y el aprendizaje cooperativo del alumnado para promover la creación en el aula.

Animaleta

ANIMALETA explores the possibilities of animation as an integrative learning tool to work transversally in the classroom, applying the STEAM model (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths). Under the slogan "learn creating", the proposal gives students an active role in their learning, developing animation projects in teams, which help them to understand cross-cutting content, combining art, science and technology.

Among its objectives: the use of animation as an articulator of other content in primary classrooms to promote STEAM methodologies; generate transversal, sustainable and easy-to-use resources that combine the arts, science, and technology to promote innovation and associate logical thinking with creativity; and to encourage active participation and cooperative learning of students to generate artistic creation in the classroom.

↓ Recibido/Received: 23/02/2022
→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

Documentos

ARBORECER EL COLE

Ed. PR

Inglés, Lengua, Plástica, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales

Ver recurso →

Descargar PDF ↓

Colección Red PLANEA

Storyboard del alumnado del CEIP Tirant lo Blanc (Alzira)

Alumnado del CEIP Censal (Castelló) trabajando con Animaleta

#PALABRAS CLAVE/*KEYWORDS*

Animación, stop motion, comunicación audiovisual, narración de cuentos, creatividad, experimentación, enseñanza en equipo, digitalización, emprendor, fijación de objetivos

Animation, stop motion, audiovisual communication, story telling, creativity, experimentation, team teaching, Digitization, entrepreneur, goal setting

La animación como medio para el aprendizaje transversal, cooperativo e inclusivo

Una de las mejores recompensas que nos ha dado el proyecto ANIMALETA ha sido comprobar que es un medio idóneo para el aprendizaje de contenidos y valores en Primaria. ANIMALETA conecta con el instinto creativo y comunicativo que habita en todo ser humano y remite al juego, lo que ayuda a despertar la curiosidad y la experimentación, tanto en el alumnado como en el profesorado.

Animar significa dotar de ánima, insuflar vida a lo inanimado. La fascinación que produce ver por primera vez cómo cobran vida los personajes y objetos que has creado, genera un flechazo instantáneo e irreversible. Además, con ANIMALETA nos acercamos a un nuevo «juguete», a la experiencia DIY (Do it yourself / hazlo tú mismo), para el montaje del set de grabación y la creación de materiales propios, uniendo artesanía y tecnología.

ANIMALETA fomenta el trabajo en equipo, la colaboración, el aprendizaje autónomo, la iniciativa propia, el espíritu emprendedor y… ¡la paciencia! e invita a disfrutar el proceso. Las actividades en torno a los ODS que incluye la guía permiten desarrollar proyectos en cualquier área, nivel y con todo perfil de alumnado. Uno de los comentarios más repetidos ha sido que ANIMALETA es un recurso muy adecuado para trabajar con personas con capacidades diversas, ya que es versátil, invita a la concentración y estimula la participación de toda la clase. A quien le pica el gusanillo de la animación, prefiere seguir «trabajando» antes que salir al patio, incluso, llevarse «deberes» a casa.

Sara Álvarez Sarrat, *coordinadora ANIMALETA / Grupo I+D+i Animación UPV*

Animación UPV es un activo grupo dedicado a la investigación y la docencia en animación, cuyo objetivo es impulsar proyectos que permitan mostrar los múltiples formatos, técnicas y contenidos que incluye la animación. El grupo está vinculado al Departamento de Dibujo de la Universitat Politècnica de València, y se consolidó en el año 2009 tras una larga trayectoria de trabajo común entre sus integrantes, doctoras/es, investigadoras/es y profesionales especializados en animación.

grupoanimacion.upv.es
masteranimacion.upv.es
conadeanimacion.upv.es
primetheanimation.upv.es

Claves para el aula

CCL

→ Trabajando la oralidad en la puesta en común de ideas, la comunicación con el equipo y el profesorado, la presentación de resultados, la redacción de guiones y la comunicación audiovisual.

CEE

→ A través de la creación de proyectos, en los que el alumnado asume roles específicos dentro del equipo, toma decisiones, busca soluciones a problemas técnicos y experimenta con las técnicas de animación.

CD

→ Se adquiere a partir del manejo de los programas de animación, la edición de vídeo y la grabación de sonido o el doblaje.

Alumnado del CEIP Cervantes (València) trabajando con Animaleta

MARCO DE REFERENCIA

García Rams, María S. y Sebastian, S. (2019). *Animación, Conciencia, Mediación. Animar para cambiar el mundo.* ISBN: 978-84-947687-5-0.

González-Monaj, R. (2018). *Pioneros de la animación valenciana (1939-1959).* Museo Valenciano de Ilustración y la Modernidad, MuVIM, Valencia: Diputación Provincial de Valencia. ISBN: 978-84-7795803-1

Lorenzo, M. (ed.) (2022). *Con A de animación.* Valencia: Universitat Politècnica de València, Nau Llibres, ISSN 2173-6049.

VV.AA. (s.f.). *Menuda Filmo. Valencia: Instituto Valenciano de Cultura.* https://ivc.gva.es/es/audiovisuales/proyectos-audiovisuales/menuda-filmo-es

VV.AA. (s.f.). *British Film Institute. Filmmaking activities for children and young people.* https://www.bfi.org.uk/filmmaking-activities-children-young-people

Jugando con datos

Arte y redes sociales

Diego Díaz

«Jugando con datos: arte y redes sociales» explora desde una perspectiva creativa el papel de los datos en la sociedad actual. Diariamente generamos multitud de rastros digitales que son almacenados para alimentar la insaciable voracidad del Big Data y creamos nuestro «yo digital»; una especie de alter ego que almacena un reflejo de nuestros gustos, intereses, comportamientos, amistades, etc. En este proyecto utilizaremos el registro de nuestros datos digitales como material creativo para desarrollar, a partir de diferentes experimentos gráficos, una mirada crítica a las transformaciones sociales generadas en la época del dataceno.

Los objetivos del proyecto son explorar las posibilidades creativas de los datos digitales; desarrollar una mirada crítica sobre el registro y uso de los datos digitales; y generar un espacio creativo y de reflexión sobre las transformaciones sociales producidas por el Big Data y la Inteligencia Artificial.

Playing with Data

Art and Social Networks

Playing with Data: Art and Social Networks explores the role of data in today's society from a creative perspective. Every day we generate a multitude of digital traces stored to feed the insatiable voracity of Big Data, and we create our "digital self", an alter ego that stores a reflection of our tastes, interests, behaviours, friendships, etc. In this project we will use the record of our digital data as creative material to develop, through different graphic experiments, a critical look at the social transformations generated in the datacene era.

The aims of the project are to explore the creative possibilities of digital data; to develop a critical look at the recording and use of digital data; and to generate a creative space for reflection on the social transformations produced by Big Data and Artificial Intelligence.

↓ Recibido/Received: 23/02/2022
→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

Documentos

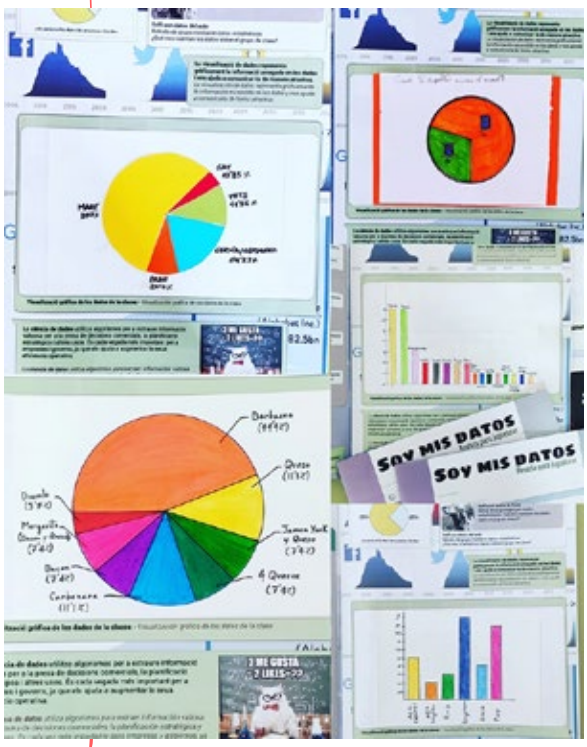
JUNGANDO CON DATOS

Ed. SEC y BACH

Ver recurso →

Descargar PDF ↓

Colección Red PLANEA



Visualizaciones gráficas creadas a partir de los rastros digitales del alumnado del IES VILA-ROJA Almassora (Castelló)

#PALABRAS CLAVE/*KEYWORDS*

Recopilación de datos, inteligencia artificial, creatividad, rastros digitales, arte, gobernanza de internet

Data collection, artificial intelligence, creativity, digital trace, art, Internet governance

Una reflexión

Este recurso está dividido en tres bloques, donde analizamos por medio de doce actividades cómo se recopilan, almacenan y analizan los rastros digitales que continuamente generamos en nuestras interacciones en el mundo digital. Aunque los estudiantes suelen estar advertidos sobre los riesgos asociados al uso de las redes sociales, no suelen ser conocedores de sus mecanismos internos de funcionamiento, por lo que os proponemos ir más allá de la epidermis digital, para adentrarnos, desde el juego y la exploración, al funcionamiento interno del Big Data y la Inteligencia Artificial. Algunas de estas actividades están pensadas para hacer de manera individual por los estudiantes en sus casas, aunque la mayoría están diseñadas para desarrollarse en el aula. En muchas de ellas no es necesario el uso de medios digitales, utilizando, por ejemplo, el dibujo como herramienta de estudio o una baraja de cartas para analizar y modificar el funcionamiento interno de Instagram. En otras, se requiere de ordenadores con acceso a internet, donde crearemos una Inteligencia Artificial básica, pero muy potente, sin necesidad de escribir ni una sola línea de código. En resumen, a través de distintas actividades de muy diversa naturaleza, nuestro objetivo es fomentar el pensamiento crítico sobre el medio digital en los estudiantes, a través de lo lúdico y la experimentación, descubriendo el sorprendente mundo de los datos digitales para jugar con ellos y plantearnos cómo las grandes corporaciones los utilizan y con qué finalidad.

Diego Díaz, *creador del recurso.*

Alumnado del IES Bovalar (Castellò) jugando a las cartas para analizar el funcionamiento de las redes sociales

Diego Díaz Artista y docente en la Universitat Jaume I, con más de veinte años de experiencia en el desarrollo de proyectos artísticos y educativos en el ámbito del arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad. Sus proyectos y obras artísticas, desarrolladas junto a Clara Boj, han sido expuestas en festivales, museos y centros de arte de reconocido prestigio internacional, donde también han disfrutado de numerosas residencias de creación e investigación. Entre otras distinciones han sido premiados con la Beca de Investigación Alfons Roig de la Diputación de Valencia en 2006, el premio Vida 13.2 Arte y Vida Artificial de la Fundación Telefónica y, recientemente, con la prestigiosa Beca Leonardo para Investigadores y Creadores Culturales de la Fundación BBVA en su edición 2019.

Web: www.lalalab.org
Twitter: @diediaga

Claves para el aula

CMCT

→ Acercamiento al funcionamiento interno de los algoritmos y la Inteligencia Artificial. Introducción al análisis estadístico de datos digitales.

CD

→ Comprender y manipular los mecanismos y herramientas digitales de recogida y análisis de los rastros digitales.

AA

→ Por medio del juego y la experimentación los alumnos y las alumnas desarrollarán una mirada crítica personal al funcionamiento interno de las redes sociales.

CSC

→ ntender cómo las grandes corporaciones nos analizan con la intención controlar y/o manipular nuestros gustos y hábitos de consumo, respetar a los demás y puesta en valor de la diversidad cultural.

Alumnado del IES Ramon Muntaner de Xirivella (Valencia) interviniendo la revista Soy Mis datos: revista para juguetear

MARCO DE REFERENCIA

De Vicente, J. L., Zarvala, J., M., Subirós, O, y Galdon, G., (2014), *Anonimízate. Manual de protección electronica*, CCCB

Orlowski, J. (2020), *El dilema de las redes sociales*, Netflix

Amer, K., Noujaim, J., (2019), *El gran Hackeo*, Netflix

Zuboff, S. (2020), *La era del capitalismo de vigilancia: la lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*, Paidós.

Véliz, C. (2021). *Privacidad es poder: datos, vigilancia y libertad en la era digital*, Debate

O'Neil, C (2018), *Armas de destrucción matemática: Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*, CAPITAN SWING.

Invitación a artista

Citlali Hernández Sánchez →

Citlali Hernández Sánchez

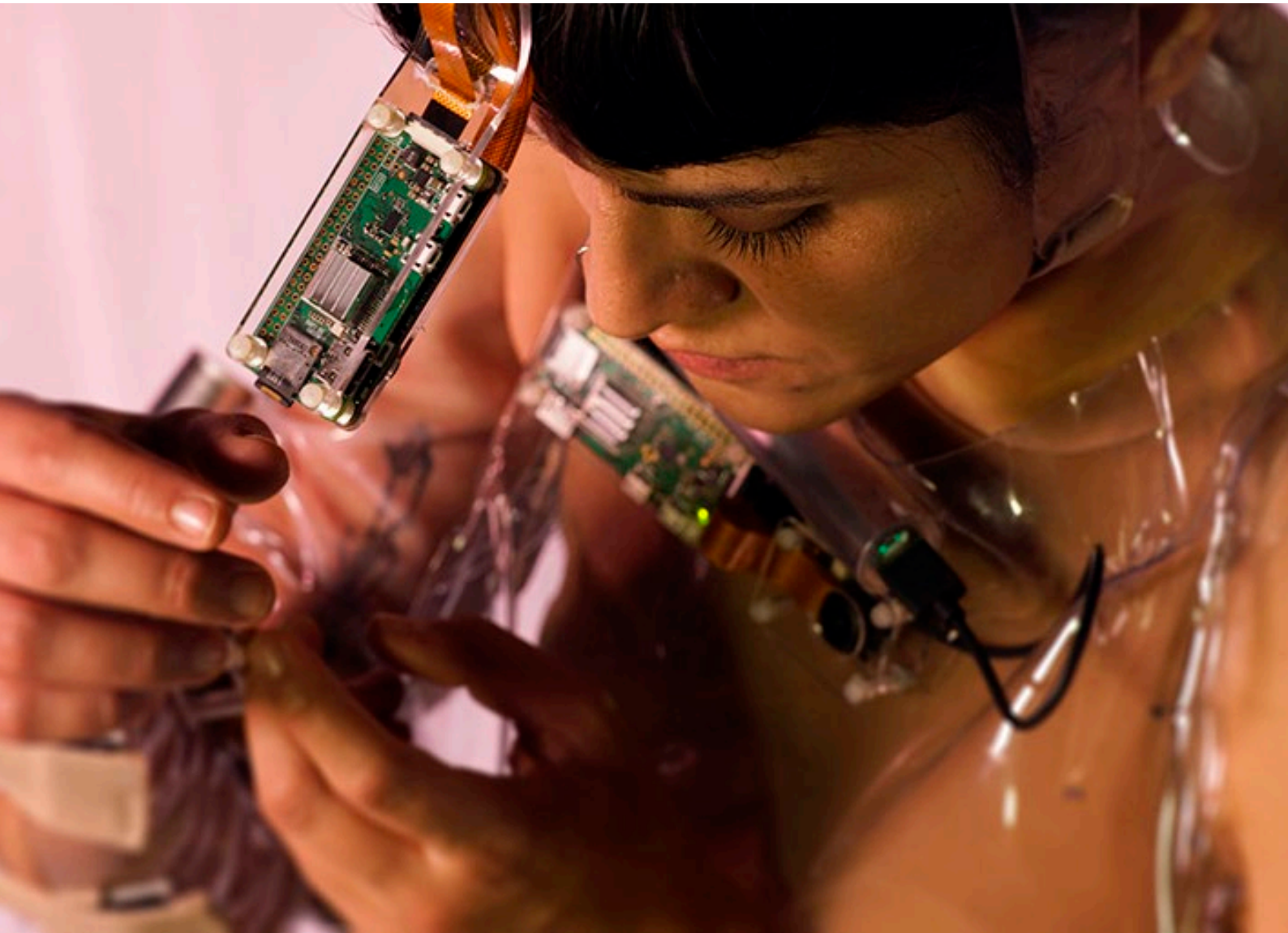
Citlali Hernández Sánchez (Ciudad de México, 1986) Diseñadora Industrial por el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (UNAM), graduada del Máster en Artes Digitales en la Universitat Pompeu Fabra en Barcelona.

Su trabajo como artista explora cómo los códigos sociales y tecnológicos se inscriben en las maneras de habitar al cuerpo, visto esto desde el marco de las artes electrónicas y digitales. Desde una visión transdisciplinaria, busca experimentar con las materialidades de la performance y sus enredos con cables, píxeles y circuitos para pensar en el cuerpo como campo de potencialidades.

Actualmente, prepara su tesis doctoral basada en prácticas BAU - UVIC con el tema “Cuerpo, Tecnología y Performatividad: El cuerpo en las prácticas del new media art”. Es docente en diseño, fabricación digital e interacción y es colaboradora activa en la Matics Barcelona (Asociación de Arte Digital) junto a Núria Nia con el proyecto “Cuerpo Tecnológico” en Hangar.org.

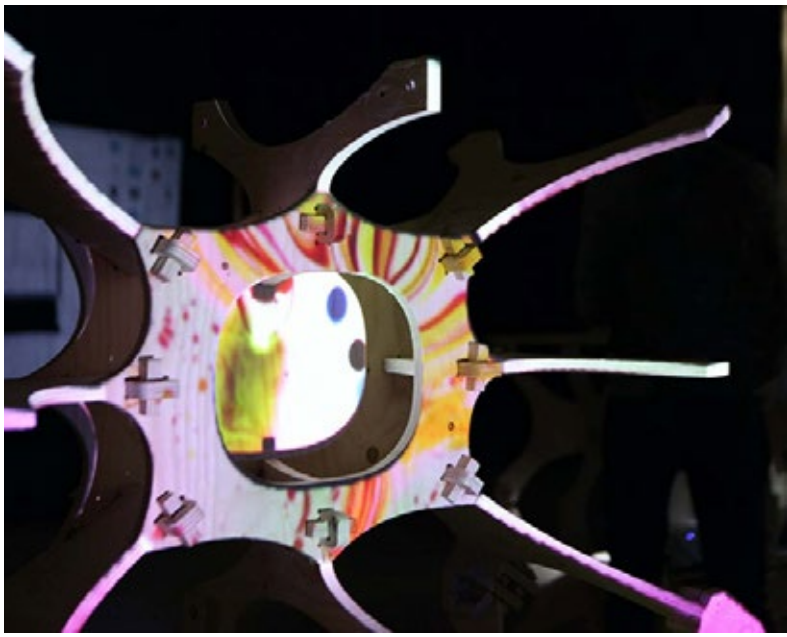
www.turbulente.net

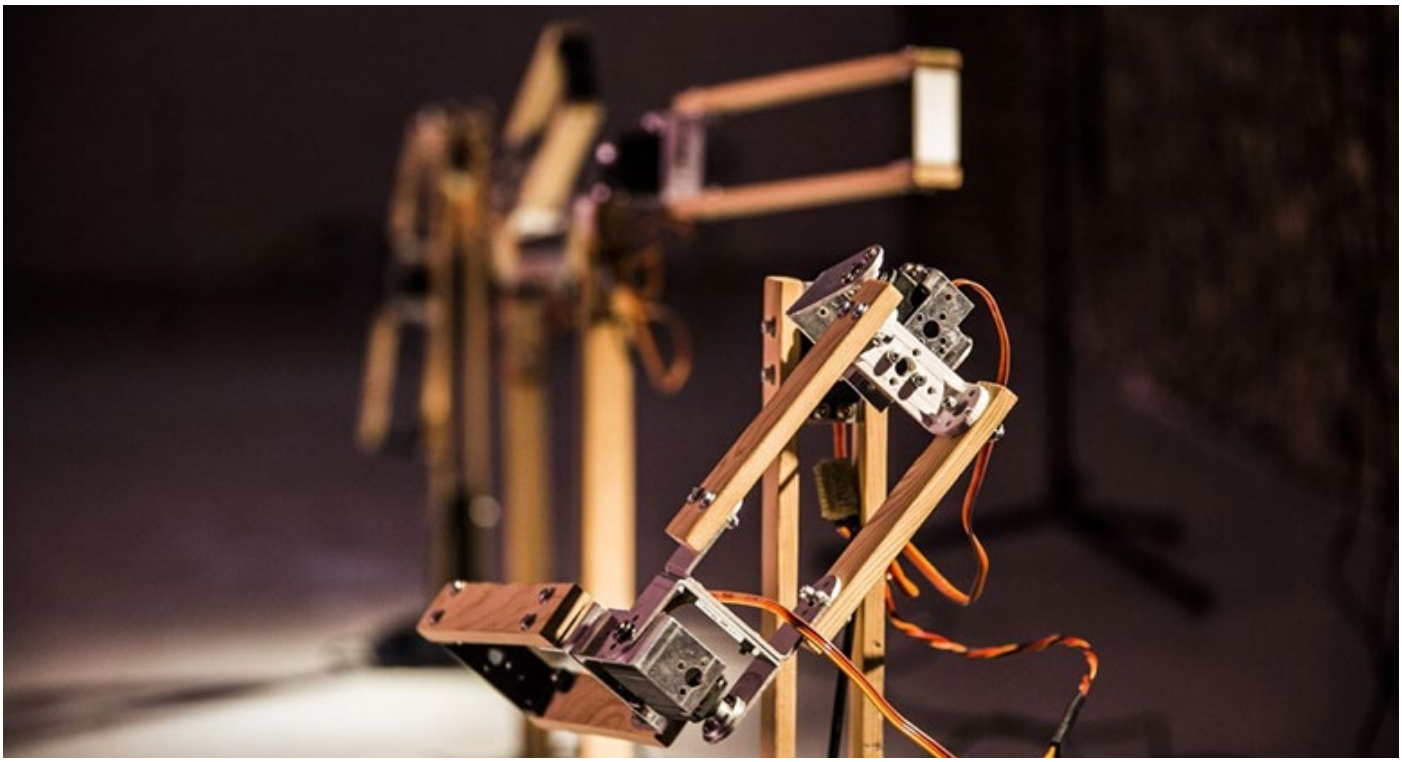
Vídeo "Turbulente”/“Cuerpo transceptor”



Me gusta pensar en mi trabajo como una amalgama de saberes que se mueven y que están en constante tránsito. La práctica artística que llevo haciendo durante aproximadamente doce años se caracteriza por indagar en los modos en los que habitamos aquello que llamamos cuerpo y como esté se vincula con aquello que conocemos como tecnología.
Me aproximo a estos conceptos, pensando en ambos tanto como discursos sociales, así como herramientas creativas.

He ido relacionándome con la pregunta -¿Cómo inciden los objetos técnicos y discursos tecnológicos en los modos en los que producimos nuestra propia identidad corporal?- a través de la experimentación con el cuerpo, el compartir experiencias con colaboradoras, y también a través del uso o producción de circuitos y herramientas propias (cacharreo puro). También he ido manteniendo un estrecho vínculo con la filosofía *open source,* documentando los procesos, resultados técnicos y fichas para la replicabilidad de las herramientas que he ido desarrollando.





Experiencias inspiradoras que nos muestran la diversidad de formatos a activar desde la escuela. Seleccionadas a través de llamamiento público aunque no presenten un recurso con metodología

Expe-riencias

Built with Bits

Designing virtual spaces for the future

CREADORAS

Daniel Llamas y **David Mingorance**, expertos en innovación educativa, del estudio Macedonia.

Isabel Crespo, en representación de la Fundación Europeana.

ESCUELAS Y CURSOS PARTICIPANTES

Desde junio de 2021 hasta enero de 2022.

Todos los encuentros se dieron de manera virtual y los resultados pueden verse en MADRIX, el Espacio Virtual para la Cultura y el Diseño.

Además de las sesiones digitales con docentes, cada centro educativo implicó a su propio alumnado localmente. Participaron 26 centros educativos de España, Italia, Portugal y Grecia con un total de 536 estudiantes.

Educación Secundaria.

EL PROYECTO

Built with Bits es un programa original diseñado con el objetivo de ayudar a profesionales de la enseñanza a crear espacios virtuales de aprendizaje alineados con los principios de la New European Bauhaus.

En el programa participaron docentes de España, Portugal, Italia y Grecia, quienes recibieron píldoras formativas y mentorías durante tres meses. Formaron una comunidad virtual de aprendizaje compartido e involucraron al alumnado en la construcción de dichos espacios. Fomentaron la herramienta de código abierto Mozilla Hubs, y la adecuada documentación del material cultural empleado.

Las participantes conocieron técnicamente las plataformas y aprendieron nociones de creatividad, diseño, dirección de arte, mediación y facilitación, todo orientado al entorno virtual. Además, se generó un repositorio abierto con todo el material formativo recopilado.

Esta ha sido la primera edición aunque el plan es activar nuevas versiones para este contexto europeo y para entidades educativas y culturales a nivel nacional.

Entrevista sobre el proyecto →
Repositorio abierto del programa →
Vídeo resumen →
Vídeo ceremonia final →

I'm lying in a bath

Activitat d'experimentació sonora basada en una obra d'Alvin Lucier

CREADORAS

Pau Monfort Monfort, maestro de educación artística (Ed. Musical y Ed. Plástica y Visual)

ESCUELAS Y CURSOS PARTICIPANTES

Del 5 al 19 de mayo

CEIP Cervantes (actividad a distancia, durante el confinamiento de la pandemia).

De 3º a 6º de primaria.

EL PROYECTO

Esta actividad de experimentación sonora es una propuesta abierta para que aquel alumnado que lo deseara, la llevara a cabo durante el confinamiento sucedido en mayo de 2020. Está dirigida al segundo y tercer ciclo de Primaria. Se trata de una actividad inspirada en la obra I'm sitting in a room (1969) de Alvin Lucier. En esta actividad se propone hacer uso de dos dispositivos móviles para jugar con la resonancia natural del cuarto de baño, de manera que la primera grabación se reproduce y se vuelve a grabar varias veces hasta que la reverberación del espacio acentúa determinadas partes del sonido inicial, a la vez que la voz se va haciendo cada vez menos inteligible, emulando así la obra de Lucier.

Ver vídeo →

STEAM con A

CREADORAS

Alfredo Miralles, coordinador del programa Steam con A.

Jesús Jara, artista residente en el IES La Cabrera con el proyecto "Cabrera Multiverso"

Silvia Teixeira, artista residente en el IES Gerardo Diego con el proyecto "Simbiontes"

ESCUELAS Y CURSOS PARTICIPANTES

Grupo de aprendizaje: junio 2021

Programa completo curso 2021-22

IES Gerardo Diego

IES La Cabrera

La Universidad Politécnica de Madrid (UPM) y la Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Diseño Industrial (ETSIDI) son agentes colaboradores de la línea STEAM con A.

Desde 1º de ESO hasta bachillerato y universidad.

EL PROYECTO

STEAM con A busca generar espacios de trabajo interdisciplinares en los que, a través del arte, establezcan diálogos entre distintas asignaturas. La primera fase fue una formación online sobre arte y ciencia con profesores de los centros de secundaria y con estudiantes universitarios en junio de 2021, que además prototiparon juntos dos propuestas que se implementaron en los IES en el curso 2021/2022.

En el IES Gerardo Diego la metodología se ha basado en los Laboratorios Ciudadanos de instituciones como MediaLab, con convocatorias de participación de la comunidad educativa para generar procesos que vinculen contenidos de distintas materias.

En el IES La Cabrera la propuesta estaba vinculada a repensar los imaginarios del territorio y desde distintas asignaturas se han desarrollo de acciones que transforman la relación con el paisaje: desde la creación de un jardín cyborg hasta una cartografía con relatos distópicos que mezclan mediciones científicas y la ficción.

Presentación en web PLANEA →

Vídeo resumen IES Gerardo Diego →

Vídeo resumen IES La Cabrera →

PROXYMO

Cultura de Internet y Educación Mediática

CREADORA

Felipe G. Gil, ZEMOS98

ESCUELAS Y CURSOS PARTICIPANTES

PROXYMO ha sido desarrollado durante dos cursos escolares (2020/21 y 2021/22) en 9 centros educativos públicos de la comunidad de Andalucía en el marco de la convocatoria para centros colaboradores impulsada por Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía junto a Red PLANEA.

IES Zoco (Córdoba), SEP Los Jarritos (Huelva), IES La Fuensanta (Córdoba), IES Italica (Sevilla), IES Nieves López Pastor (Jaén), IES Santa María del Águila (Almería), IES Salvador Távora (Sevilla), IES Néstor Almendros (Sevilla), IES El Argar (Almería).

Todos los niveles de ESO y Bachillerato.

EL PROYECTO

PROXYMO pone en valor las prácticas cotidianas del estudiantado en redes sociales y plataformas digitales, aportando una mirada educativa que fomente un uso crítico y creativo de estas y reconociendo un punto de encuentro entre las demandas educativas y curriculares y las tendencias personales y colectivas. El programa se ha conformado por una formación teórica dirigida al profesorado sobre narrativas digitales y cultura de Internet, y un desarrollo práctico enfocado al alumnado dividido en una parte de co-diseño y una de producción a través de las herramientas digitales en cuestión. Como cierre del programa se realizó el evento público PROXYMO el 30 de marzo de 2022, en el que participaron estudiantes y docentes contando su experiencia y aprendizajes, además de mostrar una selección de los contenidos artísticos producidos.

Sus objetivos contemplan el uso de herramientas digitales y redes sociales como altavoz para el pensamiento crítico, el activismo cultural y la vinculación personal-colectiva; el desarrollo y fomento del espíritu crítico y creativo en el uso de las TIC, así como conocer a otras creadoras y cuentas de referencia disponibles en la red para su uso educativo. Realización de proyectos.

Presentación proyecto en Red PLANEA →

Evento público PROXYMO 2022 →

Entre-vista a

Mar Serón →

Entrevista con Mar Serón

Mi nombre es Mar Serón, soy profesora superior de clarinete, y maestra de educación musical y primaria.

Actualmente soy maestra de primaria en un centro de Estepona y Asesora Técnica Docente de la Junta de Andalucía.

En este trabajo promocionamos la integración de las tecnologías de la información y la comunicación para la adquisición y mejora de la competencia digital en los centros educativos y los sectores que los integran: profesorado, alumnado, familias y personal no docente.

— ¿Nos puedes describir las características más relevantes de tu práctica docente en la intersección de arte y tecnología?

Por mi formación y experiencia musical, me resulta muy intuitivo realizar prácticas educativas en las que el alumnado sea proactivo y use la tecnología como herramienta de su proceso creativo.

La tecnología facilita el acceso a una gran cantidad de recursos de múltiples formatos y, además, permite modificar, cambiar, mezclar elementos ya creados para componer obras nuevas.

La mirada artística se hace necesaria, ya que nos ayuda a percibir el mundo en el que nos desenvolvemos de forma crítica, analítica y emocional.

Es por ello que el arte, al usar la tecnología como medio, permite a nuestro alumnado realizar trabajos muy versátiles y accesibles, y utilizar múltiples formas de expresión y difusión del trabajo realizado.

— ¿Cómo has llegado a incorporar la creación con tecnología en tu práctica docente?

Desde el inicio de mi profesión como docente en educación musical, he ligado mi formación y mi experiencia al fomento de la competencia digital del alumnado, además de trabajar otras materias transversales (medioambiente, igualdad, diversidad, historia, ciencia…). Dado que estamos en la era de Internet, lo considero una consecuencia natural de las rutinas de nuestro día a día.

Esta llamada era de Internet me ha permitido conectar con muchos docentes con inquietudes similares y crear comunidades de aprendizaje, en las que compartimos trabajo, aventuras, ilusiones y proyectos. Una de ellas se fragua en Twitter con el *hashtag* #ClaustroDigital.

Muchos de estos grupos se han materializado como auténticos colectivos (organizados en asociaciones y grupos de amigos) que a través de las redes sociales y otros espacios digitales nos permiten organizar un entramado de conexiones. Estas se mantienen durante todo el año y se hacen más personales y emotivas a través de encuentros, jornadas, congresos, "quedadas"... en las que el turismo, la amistad y la formación docente adquieren una dimensión nueva.

Personalmente destacaría los siguientes puntos de encuentro que considero fundamentales para mi vida personal y profesional:

Aulablog →
Teacher For Future Spain →
Con Euterpe →
EABE →
Scratch.Mit →
Espiral →
Scientix →

Aunque, como en todos los listados, se puede afirmar que estos *son todos los que están, pero no están todos los que son…*

> La tecnología ha puesto a mi servicio no solo datos, también un gran capital intelectual que requiere de una importante gestión del conocimiento colectivo para hacer un uso eficiente de esa información y conexiones

— ¿La integración de la tecnología a los procesos de creación en el aula te ha llevado a redefinir tu sistema de creencias respecto a la profesión? Si es el caso, ¿podrías describir el cambio que supuso?

Más que de integración me gustaría hablar de inclusión de la tecnología en el aula, puesto que no la considero un accesorio o complemento que va y viene, sino algo natural que ya está dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje del alumnado durante su trabajo diario.

Desde que incluyo la tecnología en mi vida tanto personal como profesional, he comprendido y conocido diferentes entornos de trabajo y formas de comunicación entre grupos de personas. La tecnología ha puesto a mi servicio no solo datos, también un gran capital intelectual que requiere de una importante gestión del conocimiento colectivo para hacer un uso eficiente de esa información y conexiones.

Esto me ha llevado a niveles muy diferentes y diversos de comunicación y conexión entre personas y grupos sociales. Estas conexiones y comunicaciones se desarrollan en diferentes horarios o en diferentes puntos geográficos, con diferentes formatos e incluso a través de usos diferentes de una misma o de distintas lenguas.

Así, he incrementado mi capacidad de organización, de flexibilidad, de adaptación y he desarrollado una gran apertura de mente hacia diferentes formas y perspectivas del mismo trabajo.

Este aprendizaje personal es el mismo que mi alumnado desarrolla a través del trabajo que hacemos en clase.

— ¿Crees que cualquier dispositivo tecnológico, sea hardware o software, tiene el mismo potencial para la experimentación educativa?

Es evidente que todos los dispositivos tecnológicos tienen diferentes funciones dentro del trabajo de aula. Sin embargo, todos tienen un gran potencial para experimentar educativamente, incluso si están rotos y desfasados.

A modo de ejemplo: a partir de "desechos tecnológicos" se pueden realizar museos escolares de dispositivos para conocer la historia y hacer un reconocimiento del creador/a y de la procedencia de cada invento. También podemos proceder a desmontajes, evaluación y análisis de los objetos. Y, por supuesto, trabajar sobre la obsolescencia y realizar una reflexión sobre esta problemática social y medioambiental.

Podemos crear obras escultóricas usando material tecnológico en desuso como una propuesta reivindicativa de su desaprovechamiento.

El alumnado no necesita trabajar con dispositivos de último modelo ni la uniformidad de todos los sistemas de hardware o software que haya en el aula.

La diversidad de dispositivos, programas, aplicaciones… permite al alumnado desarrollar un pensamiento crítico y complejo a través de procesos de selección, de análisis, de evaluación y, por ende, de creación de elementos, obras o trabajos a través de los cuales se imprime toda esa diversidad.

> El alumnado no necesita trabajar con dispositivos de último modelo ni la uniformidad de todos los sistemas de *hardware* o *software* que haya en el aula.
>
> La diversidad de dispositivos, programas, aplicaciones… permite al alumnado desarrollar un pensamiento crítico y complejo a través de procesos de selección, de análisis, de evaluación y, por ende, de creación de elementos, obras o trabajos a través de los cuales se imprime toda esa diversidad.

— ¿Qué herramientas prefieres en este sentido?

Me encanta usar herramientas de *software* libre por la filosofía que imprime la comunidad UBUNTU y para hacer un uso legal y coherente de las herramientas que usamos dentro del aula. Aunque siempre me parece muy importante movilizar, en mi práctica diaria, gran diversidad de recursos: editores de imágenes, vídeos, texto, presentaciones, esquemas, impresión 3D, simuladores…

— ¿Qué opinas de la posibilidad de que el profesorado hackee, diseñe y fabrique sus propias herramientas de tecnología creativa?

Creo que el profesorado que pueda diseñar y fabricar herramientas tecnológicas educativas es muy reducido, ya que se requieren conocimientos muy específicos y avanzados en informática y diseño. Además de nuestro perfil docente, podríamos tener un perfil pedagógico y colaborador en el desarrollo de herramientas tecnológicas de educación. El profesorado suele ser usuario de diferentes herramientas que pueden haber sido creadas con fines educativos, o no. Somos los docentes quienes aportamos esa mirada creativa hacia el diseño y el enfoque educativo. Ese es nuestro componente creativo, que nos permite visualizar y adaptar un elemento, usando diferentes medios para crear paisajes y entornos educativos que favorezcan el aprendizaje del alumnado.

— Para concluir: desde tu experiencia, ¿qué aconsejarías a un/una docente que quiera integrar las TICs a su práctica?

Simplemente que empiece y no tenga miedo. Todas las escaleras se suben peldaño a peldaño. Así que simplemente se debe elegir algo cercano, de fácil alcance, y empezar por ahí. Con tiempo y experiencia, cada uno irá incorporando nuevas aventuras a su camino profesional. Es muy normal que en nuestro trabajo aprendamos junto al alumnado, porque siempre y para todo hay una primera vez.

Composición de Mar Serón usando imágenes publicadas en Pixabay

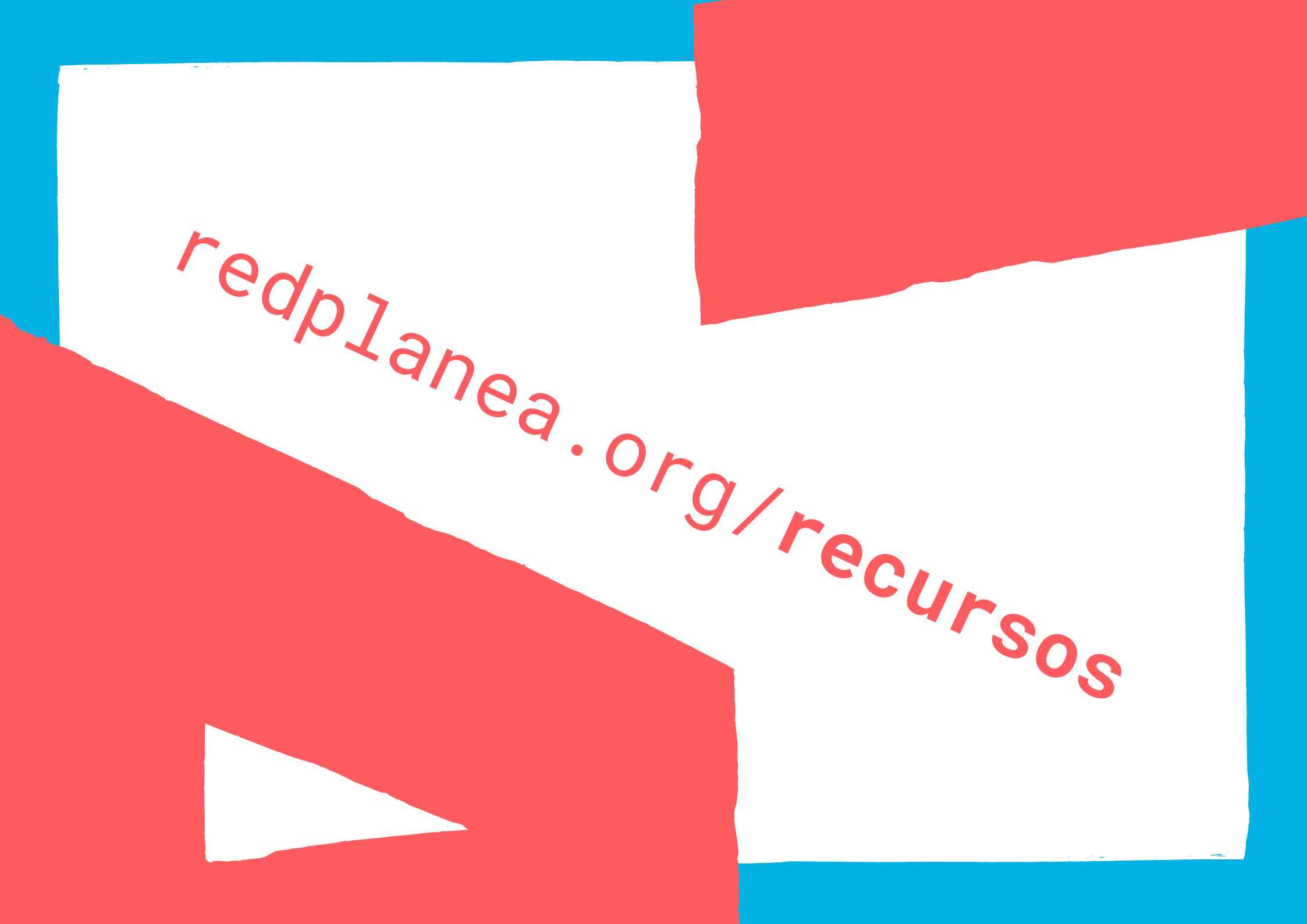
ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Comité de revisión

Andrea de Pascual, Pedagogías Invisibles
Amalia Antorrena, IES Alfonso Moreno de Madrid
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería
Ana María Barbero Franco, UNIR
Ana Montrull Martorell, Universitat de València
Ana Portela Fontán, Universidade de Santiago de Compostela
Ana Serrano Navarro, Universidad Complutense de Madrid
Ángeles de la Torre Bravo, IES Italica de Sevilla
Aránzazu Mardones Guinea, CEIP Juan Ramón Jiménez en Madrid
Carmen López Pérez, IES Zoco de Córdoba
Cristina Gutiérrez Anderez, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Fátima Bermúdez, IES Salvador Távora de Sevilla
Feliciano Castaño Villar, Universidad de Granada
Javier Rodríguez, IES Santa María del Águila de Almería
Jodie Dinapoli, Universitat Politécnica de València
Manuel Pérez Valero, Universidad de Granada
María Barceló Martínez, CEIP Menéndez y Pelayo en Huelva
María Jose Lobato Suero, CEU Andalucía
María Enfedaque Sancho, Universidad de Zaragoza
Mónica Desirée Sánchez-Aranegui, Universidad Autónoma de Madrid
Nadia Peinado Salgado, Alice Salomon Hochschule Berlin
Neus Lozano San-Félix, Universidad de Zaragoza
Paloma Palau Pellicer, Universitat Jaume I
Patricia Fernández Barberà, CEIP Enric Soler i Godes de Castelló de la Plana
Pepa Ortiz Romaní, CEFIRE artísticoexpressiu
Raquel Mora Martínez, Educación Infantil en el Cefire de València
Vanesa Pavón Martín, SEP Los Jarritos de Huelva
Yhonathan Virgüez Rodríguez, Secretaría de Educación de Bogotá

Universidad Autónoma de Madrid


redplanea.org/recursos